

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-314653
(43)Date of publication of application : 13.11.2001

(51)Int.Cl. A63F 13/10
A63F 13/00

(21) Application number : 2000-135628

(71)Applicant : KONAMI COMPUTER
ENTERTAINMENT JAPAN INC.

(22) Date of filing : 09.05.2000

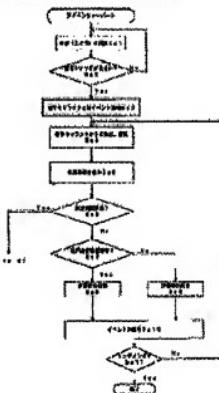
(72) Inventor : SHIMOMURA SATOSHI
OKADA HIROSHI

(54) GAME APPARATUS, MEMORY CARD APPARATUS, AND RECORDING MEDIUM

(57) Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game apparatus, memory card apparatus, and recording medium wherein adventure games of various kinds can be enjoyed between a hero character operated by a player and a selected competitor character.

SOLUTION: By combining words displayed on a display device, a story corresponding to the combination of words can be started, while by using the words collected by means of the memory card apparatus, the degree of good feeling between the hero character and the competitor character can be varied.



(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-314653

(P2001-314653A)

(43)公開日 平成13年11月13日(2001.11.13)

(51)Int.Cl.¹A 63 F
13/10
13/00

戦闘記号

F I

A 63 F
13/10
13/00

テ-レコード(参考)

2 C 0 0 1
F

(21)出願番号

特開2000-135628(P2000-135628)

(22)出願日

平成12年5月9日(2000.5.9)

(71)出願人

500002619
株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン
東京都渋谷区麻比寿四丁目20番3号

(72)発明者

下村 聰
東京都新宿区西新宿4丁目15番3号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン新宿事業所内

(74)代理人

100071272
弁理士 徒藤 洋介 (外1名)

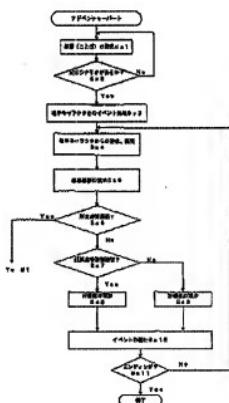
掲載頁に続く

(54)【発明の名称】 ゲーム装置、メモリカード装置、及び、記録媒体

(57)【要約】

【課題】 プレイヤによって操作される主人公キャラクターと、選択された相手キャラクターとの間で、バラエティに富んだアドベンチャーゲームを楽しむことができるゲーム装置、メモリカード装置、及び、記録媒体を提供することである。

【解決手段】 ディスプレイ装置上に表示された単語を組み合わせることにより、当該単語の組合せに対応したストーリーを開始することができると共に、メモリカード装置等を使用して収集された単語を使用して、相手キャラクターとの間における好感度を変更できるゲーム装置が得られる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 備数の単語を表示するディスプレイ装置と、前記ディスプレイ装置上に表示された複数の単語の組み合わせに応じて複数のシナリオプログラムを格納しておく格納手段と、前記複数の単語の組み合わせを検出して、対応するシナリオプログラムを読み出し、当該読み出されたシナリオプログラムを実行する実行手段とを有していることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前項1において、前記複数の単語は、前記ディスプレイ装置上の複数箇所に個別に表示されていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項3】 前項1又は2において、前記複数の単語は、前記ディスプレイ装置上の上下領域に、それぞれ單語列として表示されていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項4】 前項3において、前記上下領域に範囲、表示される単語列は、所定方向にスクロールされることを特徴とするゲーム装置。

【請求項5】 請求項4において、前記ディスプレイ装置上の所定位置には、選択枠が設けられ、当該選択枠において各単語別から単語が選択されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項6】 請求項5において、前記各単語及び前記選択枠は、前記スクロール方向に対して傾斜していることを特徴とするゲーム装置。

【請求項7】 請求項1において、前記複数の単語の組み合わせに対応するシナリオプログラムが存在しない場合、前記ディスプレイ装置上の表示によって対応するシナリオプログラムの不在を表示することを特徴とするゲーム装置。

【請求項8】 請求項1乃至7のいずれかにおいて、前記ディスプレイ装置上に表示される单語単位には、稀少度及び識別番号が付されていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項9】 請求項1乃至8のいずれかにおいて、前記各シナリオプログラムは、プレイヤによって操作される主人公キャラクタと、主人公キャラクタと会話する相手キャラクタとのアドベンチャーゲームプログラムであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項10】 請求項1乃至9のいずれかにおいて、前記ディスプレイ装置上には、前記アドベンチャーゲームにおいて前記主人公キャラクタが使用できる単語が表示されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項11】 ゲーム上の複数のキャラクターにおける会話で使用される単語を格納する格納手段と、前記格納された単語を表示するディスプレイ装置と、会話のシミュレーションに応じた単語を前記ディスプレイ装置上でプレイヤに選択させる操作手段と、前記操作手段による選択結果に応じて、前記キャラクター間におけるゲームを進行、処理する処理手段とを有していることを特徴とす

るゲーム装置。

【請求項12】 前項1において、前記単語を収集する收集手段を備え、当該收集手段によって収集された単語は、順次、前記格納手段に格納されることを特徴とするゲーム装置。

【請求項13】 請求項1において、前記收集手段は、前記ゲーム用プログラムに組み込まれているミニゲームプログラムであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項14】 請求項1において、前記收集手段は、前記処理手段に対して着脱できるメモリカード装置であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項15】 請求項14において、前記メモリカ

ード装置は他のメモリカード装置と通信するための通信手段を備え、当該通信手段を用いて前記単語を収集することを特徴とするゲーム装置。

【請求項16】 請求項15において、前記通信手段

は、当該ゲーム装置とは異なる機器に使用されるリモートコントローラからの赤外線を受けて、電気信号に変換する手段と、当該赤外線を前記ゲームにおいて使用され

る単語に変換する手段とを有していることを特徴とするゲーム装置。

【請求項17】 請求項14において、前記通信手段

は、他のメモリカード装置から受信した赤外線を当該ゲームにおいて使用される単語に変換する受信手段と、当該ゲームにおいて使用される単語を赤外線として送信する送信手段とを有していることを特徴とするゲーム装置。

【請求項18】 ゲーム上のキャラクタ間の会話で使用

される単語を集めるための収集手段と、収集された単語を表示する表示手段とを有していることを特徴とするメモリカード装置。

【請求項19】 請求項18において、前記収集手段

は、赤外線を送信及び受信できる赤外線送受信装置と、受信した赤外線をゲームにおいて使用される単語に変換し、前記表示手段に送る変換手段とを備えていることを特徴とするメモリカード装置。

【請求項20】 請求項18または19において、前記

収集手段は、単語を収集するためのミニゲームプログラムを格納する手段と、前記ミニゲームプログラムにしたがってミニゲームを実行して、実行結果を単語に変換する手段を備えていることを特徴とするメモリカード装置。

【請求項21】 請求項19において、前記変換手段

は、他のメモリカード装置からの赤外線を受けて、単語に変換することを特徴とするメモリカード装置。

【請求項22】 請求項19において、前記変換手段

は、メモリカード装置とは異なる機器を制御するために使用されているリモートコントローラからの赤外線を単語に変換することを特徴とするメモリカード装置。

【請求項23】 ディスプレイ装置を使用してゲームを

行うためのプログラムを格納した記録媒体において、前記プログラムは、当該ゲームに使用される複数の単語を前記ディスプレイ装置上に表示するステップと、前記ディスプレイ装置上に表示された複数の単語の組み合わせに応じた複数のシナリオプログラムを格納するステップと、前記複数の単語の組み合わせを検出して、対応するシナリオプログラムを読み出し、当該読み出されたシナリオプログラムを実行するステップとを有していることを特徴とする記録媒体。

【請求項 24】 ディスプレイ装置を使用してゲームを行うためのプログラムを格納した記録媒体において、前記プログラムは、ゲーム上の複数のキャラクター間ににおける会話で使用される単語を格納するステップと、前記複数の単語を前記ディスプレイ装置上に表示するステップと、前記複数の単語の組み合わせに応じた複数のシナリオプログラムを格納するステップと、前記操作手段による選択結果に応じて、前記キャラクター間ににおけるゲームを進行、処理するステップとを有していることを特徴とする記録媒体。

【請求項 25】 請求項 24において、前記プログラム更に、単語を収集するステップと、当該収集するステップによって収集された単語を、順次、格納するステップとを有していることを特徴とする記録媒体。

【請求項 26】 請求項 25において、前記収集するステップは、前記ゲーム用プログラムに組み込まれているミニゲームプログラムを実行するステップであることを特徴とする記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ディスプレイ装置を使用してゲームを楽しむゲーム装置、バリエーションに富んだ多数のストーリーを用意するメモリカード装置、及び、当該ゲームを格納した記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】 一般に、この種のビデオゲームには、ボードゲーム、ロールプレイングゲーム、休閒ゲーム、アドベンチャーゲーム等、種々様々なゲームがある。これらのゲームのうち、アドベンチャーゲームの中には、プレイヤによって操作可能なキャラクタがゲーム中の女の子のキャラクタと種々のイベント、旅行等を楽しむと共に、プレイヤの操作するキャラクタとゲーム中のキャラクタとが会話を擬似的に体験するものがあり、このようなアドベンチャーゲームも多数のファンを持っている。

【0003】 従来、この種のアドベンチャーゲームでは、プレイヤが選択できる相手キャラクタの数、各相手キャラクタの反応に種々の趣向を施すことにより、

プレイヤのゲームに対する興味を高める手法が採用されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、このよ

うなアドベンチャーゲームでは、一旦、当該ゲームのストーリーに慣れ親しんでしまったプレイヤは、ゲームに対する興味を急速に失い、新鮮で、より面白いゲームを望む傾向にあり、プレイヤの興味を長期間に亘って繋ぎ止めることは非常に困難である。このプレイヤであるユーザーの希望に応えるために、新たなストーリーを作成することは、時間とコストが必要である。

【0005】 本発明の目的は、プレイヤのゲームに対する興味を長時間させることができるゲーム装置を提供することである。

【0006】 本発明の他の目的は、バリエーションに富んだ多数のストーリーを用意することができるメモリカード装置を提供することである。

【0007】

【課題を解決するための手段】 本発明の一態様によれば、複数の単語を表示するディスプレイ装置と、前記ディスプレイ装置上に表示された複数の単語の組み合わせに応じた複数のシナリオプログラムを格納しておける操作手段と、前記複数の単語の組み合わせを検出して、対応するシナリオプログラムを読み出し、当該読み出されたシナリオプログラムを実行する実行手段とを有していることを特徴とするゲーム装置が得られる。この構成では、単語に組み合わせに応じた該シナリオを用意でき、プレイヤは飽きることなく、種々のシナリオに遊びくゲームを楽しむことができる。

【0008】 本発明の別の態様によれば、ゲーム上の複数のキャラクター間ににおける会話で使用される単語を格納する格納手段と、前記格納された単語を表示するディスプレイ装置と、会話のシミュレーションに応じた単語を前記ディスプレイ装置上に表示する操作手段と、前記操作手段による選択結果に応じて、前記キャラクター間ににおけるゲームを進行、処理する処理手段とを有していることを特徴とするゲーム装置が得られる。この構成では、プレイヤによって選択された単語に応じて相手となるキャラクターの反応が異なるため、プレイヤに、単語の選択にも興味を持たれることができる。

【0009】 本発明の他の態様によれば、ディスプレイ装置を使用してゲームを行うためのプログラムを格納した記録媒体において、前記プログラムは、当該ゲームに使用される複数の単語を前記ディスプレイ装置上に表示するステップと、前記ディスプレイ装置上に表示された複数の単語の組み合わせに応じた複数のシナリオプログラムを格納するステップと、前記複数の単語の組み合わせを検出して、対応するシナリオプログラムを読み出し、当該読み出されたシナリオプログラムを実行するステップとを有していることを特徴とする記録媒体が得られる。

【0010】 更に、本発明の他の態様によれば、ディスプレイ装置を用いてゲームを行いうためのプログラムを格納した記録媒体において、前記プログラムは、ゲーム

上の複数のキャラクタ間ににおける会話で使用される単語を格納するステップと、前記格納された単語を前記ディスプレイ装置に表示するステップと、会話のシミュレーションに応じた単語を前記ディスプレイ装置上でプレイヤに選択させるステップと、前記操作手段による選択結果に応じて、前記キャラクタ間ににおけるゲームを進行、処理するステップとを有していることを特徴とする記録媒体が得られる。

【0011】

【発明の実施の形態】まず、本発明の実施の形態として、本発明の適用されるゲーム装置について説明する。図1を参照すると、本発明を適用できる家庭用ゲーム装置は、ゲーム装置本体10（以下、本体と呼ぶ）及びコントローラ11とを備えている。通常のゲームでは、本体10をテレビジョン装置（図示せず）に接続し、プレイヤは、テレビジョン装置の画面を見ながらコントローラ11を操作することにより、ビデオゲームを楽しむことができる。

【0012】より具体的に説明すると、本体10は、階級形形状のハウジング12、当該ハウジングの上面側、中央部に設けられた開閉可能なディスク装置部13とを備えている。図示された家庭用ゲーム装置では、ディスク装置部13に、ビデオゲームのアプリケーションプログラムを格納したCD-ROMによって構成された記録媒体としての光ディスク（図示せず）が収着される。

【0013】更に、図示された本体10を構成するハウジング12の上面には、ビデオゲームをプレイする操作によりリセットするリセットスイッチ14、電源スイッチ15、及び、ディスク操作スイッチ16が配置されており、ディスク操作スイッチ16を操作することによってディスク装置部13を開閉し、光ディスクを読み、或いは、取り出すことができる。

【0014】また、ハウジング12の前面には、メモリカード等を装着できる2つのスロット17A、17Bが設けられており、各スロット17A、17Bはそれぞれ2段に分かれ、各スロット17A、17Bの下段には、コントローラ11を接続でき、且つ、各スロット17A、17Bの上段には、メモリカードを接続できるよう構成されている。

【0015】図示された例では、スロット部17Bの下段にコントローラ11がその接続端子部18を介して、本体10に接続されており、他方、スロット部17Aの上段に、本発明を適用できるメモリカード装置20が装着されている。

【0016】ここで、図示されたメモリカード装置20には、各メモリカード装置20に個別、且つ、専有の識別データ、例えば、難別番号が付けられており、本体10からのデータ等を格納するために使用すると共に、後述するように、携帯用ゲーム装置としても使用することができる。上記したことからも明らかな通り、識別デ

ータは、各メモリカード装置20毎に異なっており、通常、製造者において、製品を管理するために使用されている。

【0017】図2を参照して、図1に示されたメモリカード装置20をより詳細に説明する。図2に示されたメモリカード装置20は、図2（b）に示された上面を備えると共に、図2（a）に示された本体装置側面、及び、図2（c）に示された本体装置側面とは反対側の両面を有している。図2（b）に示すように、メモリカード装置20の上面には、ボタンスイッチ201、表示画面を形成する液晶表示部（LCD）202、及び、スロット部217に挿入する方向を指示する矢印203などを有している。図示された例では、ボタンスイッチ201として、上下左右ボタン201aと、イベント、数字等を入力し、決定するためのボタン201bとを備えている。

【0018】更に、メモリカード装置20は、図2（a）に示された本体装置側面からも明らかな通り、上シェル204a及び下シェル204bによって形成されたパッケージ204を有し、当該パッケージ204の側面には、コネクタ用窓205が形成されている。また、パッケージ204内部には、メモリチップ、マイクロコンピュータ等を搭載した基板206が収容されており、且つ、電源及び信号用接続端子207が設けられている。更に、図2（c）に示すように、本体装置側とは反対側の側面には、赤外線を使って他のメモリカード装置と通信を行うために赤外線を送出するワイヤレス通信端子208がワイヤレス通信手段として設けられている。

【0019】図3を参照して、図2に示されたメモリカード装置20の内部構成を説明する。

【0020】図示されたメモリカード装置20は、前脚部を構成するマイクロコンピュータ30を有しており、このマイクロコンピュータ30内には、プログラムメモリ30aが設けられている。マイクロコンピュータ30は、図2に示された入力用ボタンスイッチ201、液晶表示部（LCD）202、接続端子207、及び、ワイヤレス通信手段208と接続されている。更に、マイクロコンピュータ30には、時計31、不揮発性メモリ32、スピーカ33、及び、電池34が接続されており、このうち、不揮発性メモリ32は、フラッシュメモリのように、電源を切っても、記録データが消失しない半導体メモリによって構成されている。また、上記したように、メモリカード装置20自体、電池34を備えているため、不揮発性メモリ32として、スケティックランダムアクセスメモリ（SRAM）を使用することもできる。

【0021】上記したように、本発明に係るメモリカード装置20は、プログラムメモリ30aを備えているため、このプログラムメモリ30aに対して、本体10からアブリケーションプログラムをダウンロードすること

によって、メモリカード装置20自体でアプリケーションプログラムを変更、或いは、実行できる。したがって、このように、アプリケーションプログラムをダウンロードされたメモリカード装置20は、本体10から取り外して、単独の専用ゲーム装置としても使用できる。

【0022】また、本発明で使用されるメモリカード装置20のマイクロコンピュータ30は、当該メモリカード装置20に接続される機器に対応して、本体接続インターフェース、メモリインターフェース、表示インターフェース、入力インターフェース、音声インターフェース、ワイヤレス通信インターフェース、プログラマブルシリードインターフェース、時計管理システム等を備えている。

【0023】更に、当該メモリカード装置20には、予め識別データが格納されており、このため、識別データを格納するIDメモリ30bが、マイクロコンピュータ30に接続されている。

【0024】ここで、IDメモリ30bは、当該メモリカード装置20に割当された専有の添付データだけでなく、後述するパスワードをリストの形で格納するリスト格納領域を有している。

【0025】次に、図4を参照して、本発明に係るメモリカード装置20を構成されるゲーム装置本体10の内部構成について説明しておく。

【0026】まず、ゲーム装置本体10には、ゲームの麻雀、ゲームに関するプログラムを格納した記憶体84として、例えば、光学ディスク(CD-ROM等)のディスク状記録媒体)が設置される。この実施の形態における光学ディスクには、カードゲームに係わるコンピュータで読み取可能なプログラムが格納されているものとする。

【0027】より具体的に述べると、本発明に係るゲーム装置は、図4に示されているように、主制御部50、グラフィック制御部60、音声制御部70、媒體制御部80、及び、通信制御部90とを備え、これと制御部50-90は、全として集合的に、制御ユニットと呼ばれても良い。図示された制御部50-90、即ち、制御ユニットは、全てメインバスMBに接続されると共に、図示された例では、メインバスMBに、他の周辺機器と接続するためのパラルルI/Oポート101及び他のゲーム装置等との通信を行うためのシリアルI/Oポート102が接続されている。更に、主制御部50、操作制御部90、及び、媒體制御部80は、操作入力部として動作するコントローラ11におけるプレイヤの操作に応じて、ゲームの実行を制御するゲーム制御部として動作する。

【0028】図示された主制御部50は、中央演算処理装置(CPU)51、周辺デバイスコントローラ52、メインメモリ53、及び、オペレーションシステム(O

5) ROM54とによって構成されている。より具体的に説明すると、上述した主制御部50に設けられた周辺デバイスコントローラ52は、割り込み制御、タイムコードトロー、メモリコントロール、グレイクトモリアクセス(DMA)転送の制御等を行う。一方、メインメモリ53は、例えば、2メガバイトのRAMによって構成されており、更に、OS ROM54は、このメインメモリ53や上記グラフィックスシステム60、サウンドシステム70等の管理を行なう所謂オペレーティングシステム等のプログラムを格納した、例えば、512キロバイトのメモリによって構成されている。

【0029】図示されたCPU51は、例えば、32ビットのRISC(reduced instruction set computer)CPUであり、ROM54に記述されているオペレーティングシステムを実行することにより該装置全体の制御を行う。当該CPU51は命令キャッシュとスクランチバッドラメモリを搭載し、実メモリの管理を行なう。

【0030】また、グラフィック制御部60は、ジオメトリransformエンジン(GTE)61、グラフィックプロセッシングユニット(GPU)62、フレームバッファ63、及び、伸長回路64とによって構成されており、グラフィック制御部60内のGPU62には、ディスプレイ装置65が接続されている。この場合、グラフィック制御部60は、表示装置であるディスプレイ装置65におけるゲーム画面の表示を制御する表示制御部として動作する。

【0031】ここで、ディスプレイ装置65は、通常の家庭用ゲーム機の場合、テレビジョンモニターであり、ペソナルコンピュータ或いはワードスタイルシジョンの場合、コンピュータ用ディスプレイであり、また、業務用のゲーム機の場合、ゲーム用表示装置である。

【0032】上記グラフィックスシステム60のジオメトリransformエンジン(GTE)61は、座標変換等の処理を行う座標計算用コプロセッサによって構成され、他方、グラフィックスプロセッシングユニット(GPU)62は、CPU51からの描画指示(描画命令)に従って描画を行う。このGPU62により描画された画像は、例えば、1メガバイトのフレームバッファ63に記憶される。更に、伸長回路64は、所構、線形コサイン座標などの直交変換を施すと共に、更に、圧縮され符号化された画像データを復号化する画像デコーダ(以下、MDECと呼ぶ)64によって構成されている。

【0033】前述したジオメトリransformエンジン(GTE)61は、例えば、複数の演算を並列に実行する並列演算機器を備え、CPU51のコプロセッサとして当該CPU51からの演算要求に応じて逆視差変換の座標変換、法線ベクトルと光源ベクトルとの内積演算による光源計算、例えば固定小数点形式の行列やベクトルの演算を高速に行なうことができるようになっている。

【0034】具体的には、このGTE 6 1は、1つの三角形状のポリゴンに同じ色で描画するフラットシェーディングを行う演算の場合では、1秒間に最大150万種類のポリゴンの座標演算を行なうことができる。このため、この画像処理システムでは、CPU 5 1の負荷を低減すると共に、高速な座標演算を行なうことができるようになっている。なお、ポリゴンとは、ディスプレイ上に表示される3次元の物体を構成するための図形の最小単位であり、三角形や四角形等の多角形からなるものである。本発明では、後述するように、GTE 6 1を用いて、各ポリゴンの座標演算を行う。

【0035】グラフィックスプロセッサユニット(GPU) 6 2は、CPU 5 1からのポリゴン描画面命令に従って動作し、フレームバッファ 6 3に対して多角形(ポリゴン)等の描画を行なう。このGPU 6 2は、1秒間に最大3.6万種類のポリゴンの描画を行うことができるようになっている。また、このGPU 6 2は、CPU 5 1とは独立した2次元のアドレス空間を持ち、そこにフレームバッファ 6 3がマッピングされるようになっている。

【0036】フレームバッファ 6 3は、所謂、デュアルポートRAMからなり、GPU 6 2からの描画あるいはメインメモリ 5 3からの転送と、表示のための読み出しとを同時に行なうことができる。より具体的に説明するに、フレームバッファ 6 3は、例えば1メガbyteの容量を有し、それぞれ16ビットの接続10 2 4で接続1 2の画面のマトリックスとして扱われる。

【0037】このフレームバッファ 6 3は、格納された画像の表示領域のうち、任意の表示領域を例えればディスプレイ装置 6 5に表示することができる。更に、フレームバッファ 6 3は、ビデオ出力として出力される表示領域の他に、GPU 6 2がポリゴン等の描画を行う時に、参照するカラーラックアップテーブル(CLUT)を格納するCLUT領域と、描画時に座標変換されてGPU 6 2によって描画されるポリゴン等の中に挿入(マッピング)される素材(テクスチャ)を格納するテクスチャ領域とを備えている。図示されたフレームバッファ 6 3は、メインメモリ 5 3との間で高速DMA転送を行うことも可能となっている。

【0038】他方、グラフィック制御部 6 0の伸長回路(MDEC) 6 4は、上記CPU 5 1からの制御により、記録媒体 8 4から読み出され、メインメモリ 5 3に記憶されている静止面あるいは動画の画像データを復号化して再びメインメモリ 5 3に記憶する。具体的には、MDEC 6 4は逆離散コサイン変換(DCT)演算を高速に実行でき、記録媒体 8 4から読み出されたカラー静止面圧縮標準(いわゆるJPEG)や蓄積メディア系動画像符号化標準(所謂、MPEG)の手順により圧縮データの伸張を行なうことができるようになっている。

【0039】また、この再生された画像データは、GP

U 6 2を介してフレームバッファ 6 3に記憶することにより、上述のGPU 6 2によって描画される画像の背景として使用することができる。

【0040】更に、音声制御部、即ち、サウンドシステム 7 0は、CPU 5 1からの指示に基づいて、楽音、効果音等を生成するサウンド再生処理プロセッサ(SPPU) 7 1と、CD-ROMから読み出された音声、楽音等のデータや音源データ等が記憶される例えばSUFU 7 1によつて発生される音楽、効果音等を出力するサウンド出力手段としてのスピーカ 7 3とを備えている。

【0041】上記SUFU 7 1は、16ビットの音声データを4ビットの並分信号として適応並分符号化(ADPCM)された音声データを再生するADPCM復調機能と、サウンドバッファ 7 2に記憶されている音源データを再生することにより、効果音等を発生する再生機能と、サウンドバッファ 7 2に記憶されている音声データ等を変調させて再生する音質機能等を備えている。具体に説明すると、当該SUFU 7 1は、ルーピングや時間を係絆とした動作パラメータの自動変更などの機能を持つADPCM音量24ボイスを内蔵し、CPU 5 1からの操作により動作する。また、SUFU 7 1は、サウンドバッファ 7 2がマッピングされた独自のアドレス空間を管理し、CPU 5 1からサウンドバッファ 7 2にADPCMデータを転送し、キーオン/キーオフやモジュレーション情報を直接することによりデータを再生する。

【0042】このような機能を備えることによってこのサウンドシステム 7 0は、CPU 5 1からの指示によつてサウンドバッファ 7 2に記憶された音声データ等にに基づいて音楽、効果音等を発生するいわゆるサンプリング音源として使用できる。

【0043】次に、操作制御部 8 0は、記録媒体ドライバ 8 1、デコーダ 8 2、及び、バッファ 8 3によって構成されており、記録媒体ドライバ 8 1は、記録媒体 8 4が装着される。ここで、記録媒体 8 4としては、例えば、CD-ROM、ハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、半導体メモリ等を使用できるが、この例では、前述したように、光学ディスク、即ち、CD-ROMが使用されるものとして説明する。この關係で、記録媒体ドライバ 8 1はCD-ROMドライブであり、且つ、デコーダ 8 2はCD-ROMデコーダであるもののとする。尚、本発明に係る画像信号処理方法のプログラムは、当該記録媒体 8 4に格納されている。

【0044】上記した記録媒体ドライバ 8 1は、CD-ROMディスクである記録媒体 8 4に記録されたプログラム、データ等を再構成する機能を有しており、また、デコーダ 8 2は、例えば、エラー訂正(ECC)符号が付加されて記録されているプログラム、データ等を復号する機能を備えている。更に、バッファ 8 3は、記録媒体ドライバ 8 1からの再生データを一時的に記憶する例え

ば32キロバイトの記録容量を備えたRAMによって構成される。

【0045】ここでは、ディスクフローマットとして、例えば、CD-ROM、CD-ROMXA等のデータをサポートできるようになっており、デコーダ82は、記録媒体84に記録された音声データをも再生するため、音声制御部70の一部としても動作する。

【0046】図示された記録媒体ドライバ81で再生されるディスクに記録されている音声データは、ADPCMデータ（CD-ROM XAのADPCMデータ等）の他に、音声信号をアナログ/デジタル変換した、所謂、PCMデータであっても良い。

【0047】上記した音声データの内、ADPCMデータは、例えば、16ビットのデジタルデータの差分を4ビットで表して記録されおり、当該ADPCMデータは、デコーダ82で読み取ると音量を受けた後、上述のSPU71に供給され、SPU71でデジタル/アナログ変換等の処理が施され、スピーカ73に送出される。

【0048】一方、例えば、16ビットのデジタルデータとして記録されているPCMデータによって形成されている音声データは、デコーダ82で俊歩化された後、スピーカ73を駆動するために使用される。尚、当該デコーダ82のオーディオ出力は、一旦、SPU71に入り、当該SPU出力とミックスされ、リバーブユニットを経由して最終のオーディオ出力となる。

【0049】図4に示されたゲーム装置に備えられている操作制御部90は、メインバスMBを介してCPU51との通信の制御を行う通信制御部デバイス91及び補助メモリ（ここでは、メモリカード装置）20と共に備え、当該通信制御部デバイス91には、使用者、即ち、プレイヤからの指示を入力するコントローラ11が接続される。ここで、メモリカード装置20は、コントローラ11からの指示入力及びゲームの設定等を記録するため使用されると共に、図3を参照して説明した各種の機能を有している。

【0050】次に、コントローラ11は、使用者の図回アブリケーションに伝達するインターフェースであり、使用者からの指示を入るために、例えば16個の指示キーを有し、通信制御部デバイス91からの指示に従って、この指示キーの状態を、同期式通信により、通信制御部デバイス91に毎秒60回程度送信する。そして、通信制御部デバイス91は、コントローラ92の指示キーへの状態をCPU51に送信する。尚、本体10には、前述したように、2個のコネクタが備えられているから、2つのコントローラ11を本体10に接続することができ、その他にマルチタップを使用すれば、多軸のコントローラを本体10に接続することも可能である。

【0051】これにより、使用者からの指示がCPU51に入力され、CPU51は、実行しているゲームプロ

グラム等に基づいて使用者からの指示に従った処理を行う。

【0052】また、CPU51は、実行しているゲームの設定やゲーム終了時あるいは途中の待停等を記憶する必要があるときに、該記憶するデータを通信制御部デバイス91に送信し、通信制御部デバイス91は当該CPU51からのデータをメモリカード装置20に記憶する。このメモリカード装置20は、メインバスMBから分離されているため、電源を入れた状態で、茶版可能である。これにより、ゲームの設定等を複数のメモリカード装置20に記憶することができる。

【0053】ところで、上記メインメモリ53、GPU62、MDEC64及びデコーダ82等の間では、プログラムの読み出し、画像の表示あるいは描画等を行う際に、大容量の画像データを高速に転送する必要がある。

【0054】このため、この画像処理システムでは、上述したようにCPU51を介さずに周辺デバイスコントローラ52からの制御により上記メインメモリ53、GPU62、伴走回路(MDEC)64及びデコーダ82等の間で直接データの転送を行うDMA転送を行うことができる。これにより、データ転送によるCPU51の負荷を低減させることができ、高速なデータの転送を行うことができるようになっている。

【0055】次に、図5を参照して、本発明のゲーム装置に使用されるコントローラ11について、より具体的に説明する。コントローラ11は、プレイヤからの指示を入力するために、以下に示すような各種キーを有している。

【0056】ここで、コントローラ11の指示キーについて説明する。コントローラ11は、その上面に、左キーリ、右キーリ、上キーU、及び、下キーDからなる十字キーと、スタートボタン11a、セレクトボタン11b、第1乃至第4ボタン11c、11d、11e、及び11fが配列されている。更に、コントローラ11の前面には、第1及び第2左ボタン11l1及び11l2、第1及び第2右ボタン11r1及び11r2が配列されている。これら第1及び第2左ボタン11l1、11l2及び第1及び第2右ボタン11r1、11r2には、各ゲーム毎に、例えば、エリマセット、カーソルの移動単位等の機能が割当てられている。

【0057】上記したキーのうち、十字キーは、プレイヤが、CPU51に対し、移動の対象となるキャラクタ等を上下左右に移動させるコマンドを与えるキーであり、スタートボタン11aは、プレイヤによって操作されると、記録媒体84から読み出されて、ロードされるゲームプログラムデータ等による動作の開始をCPU51に指示するためのキーである。また、セレクトボタン11bは、戦闘操作84からメインメモリ53にロードされるゲームプログラム等に関する各種選択をCPU51に指示するためのキーである。

【0058】また、CPU51は、実行しているゲームの設定やゲームの終了時に途中の結果等を記憶する必要があるときに、記憶するデータを通信制御デバイス91に送信し、通信制御デバイス91は当該CPU51からのデータをメモリカード装置20と類似したメモリカードに格納することができると共に、メモリカード装置20に格納されたデータをCPU51に送信したり、データ名を変更することもできる。前述したように、メモリカード装置20及びメモリカードは、メインバスMBから分離されているため、電源を入れた状態で着脱することができる。したがって、この病成では、ゲームの設定等を複数のメモリカードに格納できる。

【0059】次に、本発明に係るゲーム装置でプレイされるアドベンチャーゲームについて説明しておく。まず、本発明で実行されるゲームを簡単に説明すると、各プレイヤによって選択、或いは、収集された音楽、或いは、単語（ここでは、便宜上、ボイスユニットと呼ぶ）にしたがってゲームを進行させることにある。更に言えば、本発明の特徴の一つは、プレイヤによって選択された音楽（単語）、即ち、ボイスユニットの組み合わせによって、当該ゲームのストーリィ、シナリオを決定する点にある。この場合、ボイスユニットを多数用意しておけば、その組み合わせに応じた数の異なるストーリィ（又は、シナリオ）のゲームを各プレイヤは、楽しむことができる。

【0060】また、本発明の他の特徴は、プレイヤによって収集されたボイスユニットに応じて各ストーリィ（又は、シナリオ）に変化を付けている点である。本発明に係るゲームでは、プレイヤの操作作動となる主人公キャラクタ（以下、主人公キャラと呼ぶ）は、通常、男の子であり、当該主人公キャラクタは、各ストーリィ、シナリオにおいて、他の相手キャラクタ（通常、女の子）と会話して、意思の疎通を図る必要がある。

【0061】このため、プレイヤは各相手キャラクタとの会話に必要な言葉、即ち、ボイスユニットを収集しておき、収集されたボイスユニットから会話に必要なボイスユニットを選択する。この場合、相手キャラクタに対する好ましいボイスユニットが、プレイヤによって選択されると、相手キャラクタは、プレイヤに対して好感度の高い反応を示し、主人公キャラクターへの好意的な会話を楽しむことができ、他方、相手キャラクタの気に入らないボイスユニットが選択された場合、相手キャラクタは該該プレイヤに対して好感度の低い反応を示し、以後、非友好的な態度で会話することになる。

【0062】このように、選択されたボイスユニットによって相手キャラクタの反応が変化し、各ストーリィの筋書きも変化するため、プレイヤは各相手キャラクタに適し、且つ、相手キャラクタの好感度を高めるようなボイスユニットを収集する必要がある。本発明に係るゲームでは、必要なボイスユニットを相手キャラクタ側に達

化させると共に、取得できるボイスユニット自体にも達成度を持たせることにより、プレイヤは、バラエティに富んだストーリイ或いはシナリオに基づいたアドベンチャーゲームを遊ぶことなく楽しむことができる。

【0063】上記したようなゲームをより具体的に説明すると、当該ゲームは、メニューパート、ボイス収集パート、及び、アドベンチャーパートに分けることができる。ここで、メニューパートでは、主人公キャラクタが表示されると共に、キャラクタの室内等の背景も表示される。メニューパートにおいて、プレイヤが特定の操作を行った結果、ゲームの中の主人公キャラクタが床面へ移動する等の動作を行った場合、ボイス収集パートに移行するか、或いは、アドベンチャーパートに移行する。

【0064】ボイス収集パートは、ミニゲームの形で構成されても良いし、或いは、図2に示されたメモリカード装置20を使用して実行されても良い。以下の例では、当該ボイス収集パートは、メモリカード装置20を使用して実行されるものとし、この例の組合、所定数のボイスユニットが、図4に示されたゲーム装置本体10内のメインメモリ53内に格納されているものとする。この関係で、ボイス収集パートについては、後述する。【0065】今、当該ゲームのメニューパートにおいて、主人公キャラクタがプレイヤの操作により、予め定められた動作、例えば、豆足等の動作を行って、本発明に係るゲームがメニューパートからアドベンチャーパートへ移行したことを説明する。アドベンチャーパートでは、前述したボイスユニットを使用してゲームを行う。このゲームの構成、ボイスユニットをストーリイ生成画面で使用する一方、各ストーリイ中に、頻繁に現われる種々の連携場面においても使用する。

【0066】図6を参照すると、本発明に係るゲームにおけるストーリイ生成画面の一例が示されている。図示されているように、画面の中央領域に、相手キャラクタとしての女の子が表示されると共に、当該相手キャラクタの台詞が吹き出しへに表示されている。画面の中央領域を挟む画面の上下領域は、それそれぞれ傾斜した平行四辺形形状の複数領域（以下、傾斜と呼ぶ）に区分されており、また、上及び下領域の中央部分には、逆斜傾斜200及び10がそれぞれ固定的に設定されている。各傾斜した平行四辺形形状の傾斜内には、例えば、「よる」、「ひる」、「あさ」等の名詞、「きれい」、「さわい」、「あつい」等の形容詞、「おや」、「まあ」、「あのー」等の感動詞、「あそぶ」、「ねる」等の動詞等を含む言葉（メッセージ）と共に、当該言葉の種別番号（レアリティ）R及び言葉の識別番号（ID）が記載されている。

【0067】例えば、図7に示された画面内には、言葉として、「せんぱい」が記述されており、当該「せんぱ

(9)

特開2001-314353

15

16

い」の言葉が、「03」の稀少度Rを有し、「003」の識別番号IDによってあらわされていることが判る。これら短冊内の言葉、稀少度R、及び、識別番号IDはボイスユニットを構成している。また、レアリティを視覚的に表示するために、各短冊をレアリティに応じた色にすることも可能である。

【0068】図6に戻ると、図6の上及び下領域に示された短冊列は、順次、スクロールされており、プレイヤは、図5に示されたセレクトボタン11bを持すごとに、選択枠200又は210にスクロールされてきた短冊を停止させ、当該短冊上のボイスユニットを確認できる。図示された例では、第1の左ボタン11L1(図5参照)を操作することにより、上領域の短冊列を図6の左方向にスクロールさせることができ、他方、第1の右ボタン11R1を操作することにより、上領域の短冊列を図6の右方向にスクロールさせることができる。同様に、第2の左ボタン11L2を操作することにより、下領域の短冊列を左方向にスクロールし、第2の右ボタン11R2の操作により、下領域の短冊列を右方向にスクロールできる。上記した左右ボタン11L1、11R1、11L2、11R2の操作を指示するために、図6には、L1、R1、L2、R2の文字が表示されている。尚、各短冊列のスクロール方向を予め定めておいて良い。

【0069】プレイヤは、スクロールされている短冊列をセレクトボタン11bの操作により停止させる。この停止状態で、選択枠200及び210内には、それぞれボイスユニットが選択されたことになる。本発明に係るゲームでは、選択枠200及び210によって選択されたボイスユニットの組み合わせによって、アドベンチャーゲームのストーリー、又は、シナリオが表示される。したがって、この構成では、上及び下領域において選択された短冊の組み合わせ数に応じたストーリー、又は、シナリオを用意することができる。

【0070】図6を参照すると、選択枠200及び選択枠210において、「とくべつ」及び「おりもの」の単語(言葉)を表示した短冊が選択されると、「特別な贈り物」と題するシナリオ(001)が開始されることになり、他方、「じゅけん」とび「たんじょうび」の単語を表示した短冊が選択されると、「受験生の誕生日」と題するシナリオ(002)が開始されることになる。同様に、「りっぱ」とび「ふたり」が選択されると、「二人のリップクリーム」のシナリオ(003)、及び、「はんにん」とび「あなた」が選択されると、「はんにんはあなた」のシナリオ(004)がそれぞれ開始されることになる。

【0071】上記した例では、2つの単語を組み合わせることにより、シナリオを決定しているが、組み合わせる単語数を増加させても良い。このように、組み合わせる単語数が増加すればするほど、シナリオ数は非常に多

くなるため、プレイヤは種々様々なシナリオを楽しむことができる。

【0072】また、選択枠200、210によって選択された短冊の組み合わせに応じたシナリオを全て用意する必要もない。この場合、上下領域における短冊列のスクロールスピードを制御することによって、選択枠200、210によって対応したシナリオの無い単語が選択されると、画面に表示された相手キャラクタの表情を変化させることも可能である。例えば、單語の組み合わせがシナリオにマッチしている場合には、相手キャラクタの表情が笑顔になり、組み合わせがシナリオにマッチしていない場合には、相手キャラクタを怒った表情にする等、種々の画面表示が考えられる。この構成を採用すれば、選択枠200、210に必要な単語を位置付ける操作自体も、ループ感覚で楽しむことができるところとなる。このため、スクロールスピードが速くなるほど、このゲームにおけるシナリオ選択の難易度は上昇する。

【0073】上記した操作により、シナリオが決定されると、選択された相手キャラクタのアドベンチャードラムが開始されることになる。本発明に係るゲームでは、

主人公キャラクタと相手キャラクタとの対話形式で種々のイベントが発生すると共に、発生した各イベントの進行も

両者の対話によって決定される。ここで、相手キャラクタの単語には、会話キャラクタの名前と、単語の番号によつて識別される。例えば、相手キャラクタの名前が「しげる」であり、使用される単語には、012の番号が付され

ているものとすると、当該使用単語は、「しげる」の012番として識別されることになる。

【0074】各シナリオ中で相手キャラクタによって使用される単語及びメッセージは、各シナリオによって異なる時点での画面上に表示される。この場合、相手キャラクタからの単語、メッセージには、プレイヤによって操作されている主人公キャラクタに対する質問或いは問い合わせの形で、表現されることがある。この相手キャラクタからの質問、問い合わせに対して、主人公キャラクタを操作するプレイヤは、所定の時間内に手持ちの単語の中から適切な単語を選び出し、応答しなければならない。応答することなく、所定時間が経過すると、当該シナリオに基づくストーリーは終了してメニュー画面に戻ることになる。

【0075】また、相手キャラクタからの質問、問い合わせに対して適切な応答ができない場合、相手キャラクタの主人公キャラクターに対する好感度は低下してしまい、主人公キャラクターの期待とは異なる結果となってしまう。相手キャラクタからの質問、問い合わせに対して適切な応答をするために、相手キャラクタに応じた単語を収集する必要がある。図6に示したストーリイ生成画面中に、は、使用できる単語の獲得率が図6のイベント達成率として表示されている。

【0076】いずれにしても、本発明に係るゲームでは、プレイヤの期待通りの結果を得るために、各シナリオで使用される単語を収集しておかなければならぬ。

【0077】次に、ボイスユニットを収集するボイス収集パートについて説明する。

【0078】ボイス収集パートは、図1に示されたゲーム装置本体10に装着された記録媒体(CD-ROM)に格納されたゲーム中にミニゲームとして組み込まれても良いが、ここでは、図2及び3に示されたメモリカード装置20を使用して実行されるものとして説明する。

【0079】本発明に係るゲームに使用されるメモリカード装置20は、図9に示すように、ワイヤレス通信手段200として、赤外線送受信装置を有している。ここでは、この赤外線送受信装置の機能を利用して、単語(言葉)を収集する。この場合、まず、メモリカード装置20は、当該ゲームを格納した記録媒体を接続したゲーム装置本体10に装着され、この状態でボイス収集パートを実行するミニゲーム用プログラムがダウンロードされる。ミニゲーム用プログラムがダウンロードされた後、メモリカード装置20はゲーム装置本体10から取り外され、ボイス収集用画面が表示される。

【0080】ボイス収集用画面が表示された状態で、メモリカード装置20のワイヤレス通信手段である赤外線送受信装置200を、赤外線を発生するテレビジョン、ラジオカセット、或いは、クリーラー等のリモートコントローラ(図示せず)と対向させる。リモートコントローラは、リモートコントローラのボタンに応じたテレビジョン等の操作を指示する赤外線コードを送信する。このように、リモートコントローラから送信された赤外線コードは、当該リモートコントローラに応じた各テレビジョン等の操作コードをあらわしており、各操作コードはテレビジョン等を製造するメーカーによって異なっていいる。

【0081】この実施形態では、種々のリモートコントローラから発生する赤外線コードを、当該ゲームに固有のアルゴリズムを用いて処理し、処理結果を当該ゲーム用の單語に對応付ける。この構成によれば、リモートコントローラの相違、動作されるリモートコントローラのボタンの相違によって結果として得られるゲーム用の単語も異なってくる。このため、プレイヤには、種々のリモートコントローラ及びそのボタンを試して見なければ、目的とする単語が得られるかどうかは不明である。したがって、プレイヤのこのゲームに対する興味は尽きないことになる。

【0082】リモートコントローラを使用しないで単語を得る他の方法として、上記したボイス収集パートをメモリカード装置20内に用意されているミニゲームを実行する方法がある。例えば、この種のミニゲームとして、メモリカード装置20内に、例えば、簡単なじんけんゲームを設定しておくことにより、じんけんに勝った回数に応じた単語が得られるようにしておくことも考えられる。更に、メモリカード装置20にルーレットを回すプログラムをダウンロードしておき、当該ルーレットを回し、ルーレットの停止位置を単語と対応付けても良い。

【0083】更に、メモリカード装置20を有する他の友達と赤外線通信を行うことによって、単語をトレードしても良い。この場合、上記のような簡単なミニゲームをダウソードされたメモリカード装置20を対戦者間で用意しておき、各メモリカード装置20の赤外線送受信装置を対向させることによって、対戦者間でミニゲームを行うことによって、勝った回数に応じた単語が得られる。また、メモリカード装置20に単語トレードモードを実行するプログラムをダウンロードしておき、当該単語トレードモードを実行することによって、単語をメモリカード装置20間でトレードすることも可能である。単語をトレードする場合、各メモリカード装置20に対しても儲けに割り当てられているパスワードを使用して、特定のカードを待定のメモリカード装置20にトレードすることも可能である。

【0084】上記した点をまとると、ゲーム装置本体10内に格納されたゲームプログラム内のミニゲームを実行する以外に、メモリカード装置20を使用することによっても単語を収集できる。メモリカード装置20を使用して単語を収集する方法にも、リモートコントローラとの通信による方法、メモリカード装置20単独で、ミニゲームを行ふことによる方法、及び、友達同士でメモリカード装置20を使用して、トレード、或いは、対戦することによって得る方法の3つの方法がある。

【0085】また、上記収集方法によって得られる単語のレアリティに差をもたらすことができる。例えば、ゲーム装置本体10中のミニゲームで、レアリティの比較的低い単語を簡単に且つ迅速に求められるよう構成する一方、メモリカード装置20を使用した場合には、レアリティの比較的高い単語を収集できるように構成する等のことが考えられる。

【0086】図9を参照して、本発明に係るゲーム装置の動作を概略的に説明すると、本発明のアドベンチャーゲームでは、まず、ステップS1においてメニューパートが実行される。ステップS1のメニューパートでは、相手キャラクタ及びシチュエーションの選択等が行われる。ステップS1のメニューパートにおける操作は、他のこの種のゲームと大差はないので、ここでは、詳細には説明しない。但し、当該アドベンチャーゲームでは、相手キャラクタとして5人のキャラクタ(女の子)が用意されており、プレイヤはこれら5人の相手キャラクタを対象に選択することによって異なるストーリィ、シナリオに基づくゲームを楽しむことができる。

【0087】メニューパートが終了すると、ステップS

2が実行される。ステップS2では、単語収集パートを実行するか否かが判定され、単語収集パートを実行する場合(ステップS2: Yes)、ステップS3が実行される。単語収集パートが実行されない場合(ステップS2: No)、或いは、単語収集パートの実行が終了すると、ステップS4のアドベンチャーパートが実行される(ステップS5)。

【0088】図10をも参照して、アドベンチャーパートにおける動作をより具体的に説明する。アドベンチャーパートでは、まず、図6に示すような画面が表示され、プレイヤーに対して単語の選択が指示される。プレイヤーがセレクトボタンを選択することにより、選択枠200、210内で停止した2つの単語(言葉)を選択すると(ステップSa1)、選択された2つの単語(言葉)に対応したストーリー、シナリオがあるか否かがステップSa2で判定される。

【0089】選択された2つの単語に対応したシナリオが存在しない場合、ステップSa1が繰り返し実行される(ステップS2: No)。この場合、同時に表示される相手キャラクターの表情が変化して、プレイヤーに対して単語の異なる選択を促し、シナリオが存在しない場合にも、プレイヤが絶対ないような画面が表示される。

【0090】ステップSa2において、プレイヤによつて選択された2つの単語に対応したストーリー、シナリオが存在すると、相手キャラクタがストーリー対応の感情並びにジェスチャーを示した後、主人公キャラと当該相手キャラクタとのシナリオが開始され、主人公キャラと相手キャラクタとは、様々のイベントによって連絡する(ステップSa3)。各イベント中、主人公キャラは、相手キャラクタと様々な会話をして、相互のコミュニケーションを図る(ステップSa4)。この会話中に、相手キャラクタは主人公キャラに対して種々の要求(要)が質問をする。

【0091】ステップSa4において、相手キャラクタから要求、又は、質問が問われると、主人公キャラは、プレイヤが保持している単語の中から単語を選択して相手キャラクタの要求、質問に応答するための画面が表示される(ステップSa5)。この画面には、当該プレイヤが収集した単語のリストが表示される。

【0092】この例の場合、単語選択時間が制限されており、このため、ステップSa6ではプレイヤの応答時間が監視され、所定時間内にプレイヤがセレクトボタンにより単語を選択しない場合には、当該ゲームは終了してメニュー画面に戻り、メニューパートが再度実行されることになる(ステップSa6: Yes)。一方、所定時間内にプレイヤが収集単語リストの中から単語を選択して、相手キャラクタの要求、質問に応答すると(ステップSa6: No)、ステップS7では、選択応答された単語が当該相手キャラクタの要求、質問にマッチしているかどうかが、ステップSa7で判定される。

【0093】プレイヤが選択応答した単語が相手キャラクタの要求、質問にマッチしている場合(ステップSa7: Yes)、相手キャラクタの主人公キャラに対する好感度は上昇し(ステップSa8)、他方、マッチしていない場合(ステップSa8)、相手キャラクタの主人公キャラに対する好感度は低下する(ステップSa9)。

【0094】好感度の増加、低下に拘わらず、主人公キャラと相手キャラクタとのイベントは続行し(ステップSa10)、ステップSa11において、相手キャラクタに応じたシナリオのエンディングに到達したか否かが判定される。ステップSa11で、シナリオのエンディングに達しない状態では、ステップSa4に戻り、再度、主人公キャラと相手キャラクタとの会話を行われる。

【0095】ステップSa1において、シナリオのエンディングに達したことが検出されると、当該相手キャラクタに関するシナリオは終了する。この場合、再び、メニューパートに戻って、異なる相手キャラクタ、異なるシナリオの下に同样的なゲームを行うようにしても良い。

【0096】図11を参照して、図9に示された単語収集パートS3についてより具体的に説明する。図示された単語収集パートは、メモリカード装置20を使用して実行される場合を示している。まず、ステップSc1において、メモリカード装置20の赤外線通信装置を使用するか否かが判定される。赤外線通信装置を使用することが判定されると(ステップSc2)、当該メモリカード装置20のプレイヤによって単語(言葉)を他のメモリカード装置に対してトレードすることが指示されているかどうかが検査される(ステップSc3)。

【0097】ステップSc1において、赤外線通信装置を使用することが指定されていない場合(ステップSc1: No)、ステップSc1はステップSc3に移行する。ステップSc3では、単語収集用のミニゲームを実行するか否かが決定される。ミニゲームの実行をプレイヤが指示しない場合には、ステップSc1に戻り、他方、ミニゲームの実行を指示している場合には、ミニゲームを実行してゲーム結果を計算する(ステップSc4)。

【0098】ステップSc4でゲーム結果が計算されると、予め定められたゲーム結果と単語との対応表を参照し、この対応表からゲーム結果に応じた単語を生成する(ステップSc5)。生成された単語は、当該メモリカード装置20内のメモリに格納され、単語収集パートを終了する。

【0099】一方、ステップSc1において、赤外線通信装置を使用することが指示され、且つ、ステップSc2において、他のメモリカード装置との間でトレードすることが指示されていない場合、メモリカード装置2

0はリモートコントローラからの赤外線を受信できる状態で設定される（ステップS₇）。この受信状態において、リモートコントローラから赤外線送受信装置を介して赤外線を受信すると、当該メモリカード装置20では、受信した赤外線をコードに変換して、受信した赤外線に応じた単語を生成する。このことは、赤外線コードに対応した単語をあらわすコードに変換したことを示している（ステップS₈）。このコード変換によって得られた単語コードは、メモリカード装置20内のメモリに格納され（ステップS₉）、単語収集パートを終了する。

【0100】更に、ステップS_c2において、トレードが指示されている場合には、ステップS_c10において、赤外線通信装置を動作状態にする。続いて、ステップS_c11で当該プレイヤーが送信を選択したか、受信を選択したかが判定される。ステップS_c11において送信が選択されている場合には、ステップS_c12において送信すべき単版がメモリを参照して、選択された単語は赤外線通信装置を介して相手側のメモリカード装置に送信される（ステップS_c13）。

[0101] 他方、ステップS_c11において、受信が選択されている場合には、赤外線通信装置を受信状態にし（ステップS_c14）、受信された赤外線コードを單純に変換して（ステップS_c15）、変換された單語をメモリカード装置内のメモリに格納する（ステップS_c16），

【0102】前述したように、メモリカード装置20内に格納された単語は、メモリカード装置20がゲーム装置本体10に蔵匿された場合に、ゲーム装置本体10内のメインメモリに格納され、本発明のアドベンチャーゲームに使用できる状態となる。

【0103】図12を参照して、本発明に係るゲームシステムの構成を説明すると、図示されているように、メインメモリ5は、複数のキャラクタ間ににおける会話を使用される単語を格納している。また、格納された単語は、GPU6を介してディスプレイ装置65上に表示されている。この状態で、プレイヤは、コントローラー1を操作することにより、会話のシミュレーションに応じた単語をディスプレイ装置65上で選択する。プレイヤによって選択された選択結果は、CPU51に与えられ、当該CPU51はキャラクタ間ににおけるゲームを制御する。前述したゲーミングを行うため、図示されたCPU51は、記録媒体84に格納されている当該ゲームのプログラムを命令処理部61の制御の下に、メインメモリ5に展開し、GPU6を介して、当該ゲームに係る画像をディスプレイ装置65上に表示する。

【0104】図示された命令処理部511は、コントローラ11及びメモリカード20にも接続されており、これらコントローラ11からの信号を処理する一方、メモ

リカード20との間で、プログラム及びデータの送受信を行ふ。

【0105】コントローラ11における操作結果、即ち、単盤の組み合わせの選択結果は、命令処理部511の制御の下に、GPU62を介して、順次、ディスプレ

イ装置 6.5 上に表示される一方、半導体組合態部 5 12 に与えられ、当該半導体組合態部 5 12において、遮断器がシナリオリストに存在するか否かが検出される。組合の結果、半導体の組合せがシナリオリストに存在しない場合には、メインメモリ 5 3 に格納されているメニュー一覧を読み出し、メニュー画面をディスプレイ装置 6 5 に表示させる。

〔0106〕他方、複数の単語の組み合わせに対応したシナリオプログラムが存在する場合、単語組合照合部512は、シナリオ決定部513に照合結果を出力する。シナリオ決定部513は、照合結果に応じたアドレスをメインメモリ53に指示して、対応するシナリオを読み出し、読み出されたシナリオは、命令処理部511で実行される。

[0108]国13を参照して、本発明に係るメソリカード装置の一実施形態を説明する。図示されたメソリカード装置は、ゲーム履歴本体1からカラーグラフィード生成したミニゲームを実行するミニゲーム処理部2010のほかに、赤外線送受信部2000、受信した赤外線コードをゲームにおいて使用される単語に変換すると共に、ミニゲーム処理部2010で生成された単語を赤外線コードに変換するコード/単語変換部2011及び、送信される単語を表示する表示部2020を備えている。

[0109] この例の場合は、ミニゲーム処理部2010で実行された実行結果に応じた単語が生成されるときには、当該ミニゲーム処理部2010によって、単語が収集されることになる。このことから明らかなる通り、身元ゲーム処理部2010には、実行結果に対応した単語を格納したテーブルが保有されている。

【0110】一方、赤外線送受信装置208が使用される場合、この赤外線送受信装置208及びコード/単語変換部2011が単語収集部として動作する。リモートコントローラ等からの赤外線コードを受信して、当該コードに応じた単語を得る場合、赤外線送受信装置208は受信状態における、この状態で、コード/単語変換部2011は所定のアルゴリズムにしたがって赤外線コードを解釈して意味すすめ、また、他のリモコンからの

(18)

23

装置からの赤外線コードによってあらわされた単語を受信する場合には、コード/単語変換部 201は、單に、コードを変換するだけで、上記したアルゴリズムを使用した演算は行われない。

【0111】更に、当該メモリカード装置 20で得られた単語を他のメモリカード装置にトレーードする場合には、赤外線送信装置 208は送信状態におかれ、この状態で、生成された単語が赤外線コードに変換されることになる。

【0112】

【発明の効果】以上述べたように、本発明によれば、単語の組合せに応じて多数のストーリー、シナリオを生成できることと共に、単語の収集割合に応じてパラエディに富んだアドベンチャーゲームを相手キャラクターとの間で楽しむことができる。更に、本発明では、プレイヤーに対して単語の収集に対する興味を持たせることができると言う効果がある。また、単語間に稀少度による差を持たせることにより、単語収集に対する興味をより高めることができ。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るゲームを実行できるゲーム装置を説明するための概要図である。

【図2】(a)、(b)、及び、(c)は、本発明に係るゲームシステムの一部を構成するメモリカード装置の構成を示す背面図、平面図、及び、正面図である。

【図3】図2に示したメモリカード装置の内部構成を説明するためのブロック図である。

【図4】図1に示したゲーム装置を説明するためのブロック図である。

【図5】図1に示されたコントローラを具体的に説明するための図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るゲームにおける表示画面の一例を説明するための図である。

(19)

特開2001-314653

24

【図7】図6の一部を拡大して示す図である。

【図8】本発明に係るゲーム装置において生成できるシリオの一部を説明するための図である。

【図9】本発明に係るゲームの全体を概略的に説明するためのフローチャートである。

【図10】図9に示されたゲームの一部をより詳細に説明するためのフローチャートである。

【図11】図9に示されたゲームの他の部分を具体的に説明するためのフローチャートである。

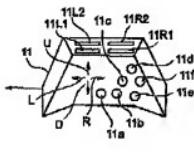
【図12】本発明に係るゲーム装置を説明するための操作ブロック図である。

【図13】本発明に係るメモリカード装置を説明するための構成ブロック図である。

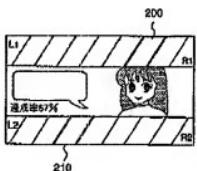
【符号の説明】

1 0	ゲーム
装置本体	
1 1	コント
ローラ	
2 0	メモリ
20 カード装置	
2 0 8	ワイヤ
レス通信手段	
3 0	マイク
ロコンピュータ	
5 1	CPU
5 3	メイン
メモリ	
6 2	GPU
6 3	フレーム
5 パッファ	
6 5	ディス
プレイ装置	
2 0 0, 2 1 0	選択桿

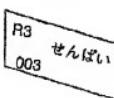
【図5】



【図6】



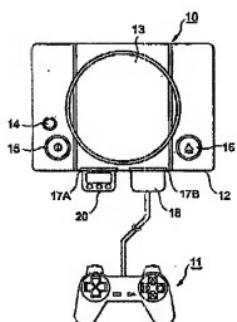
【図7】



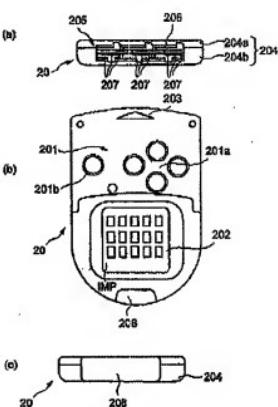
(14)

特開2001-314653

【図1】



【図2】



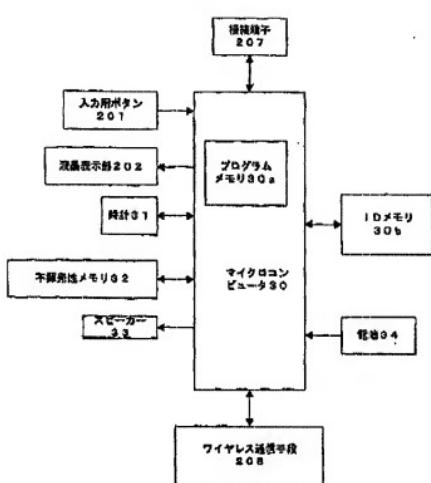
【図3】

No	タイトル	選択条件1	選択条件2
001	とくべつな おりもの	とくべつ	おりもの
002	受取人の誕生日	じゅけん	たんじょうび
003	ふたりの リップブリーム	リップ	ふたり
004	初人はあなた	はんにん	あなた

(15)

特許 2001-314653

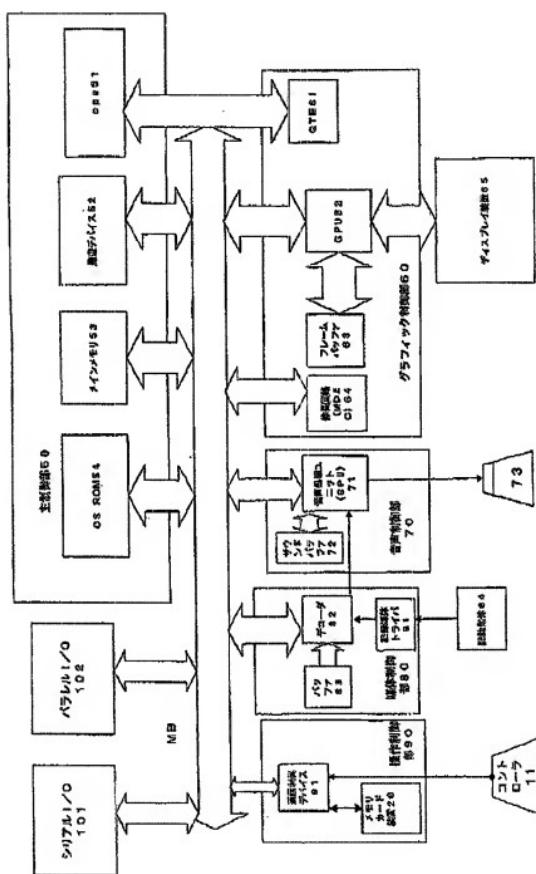
【図3】



【図13】

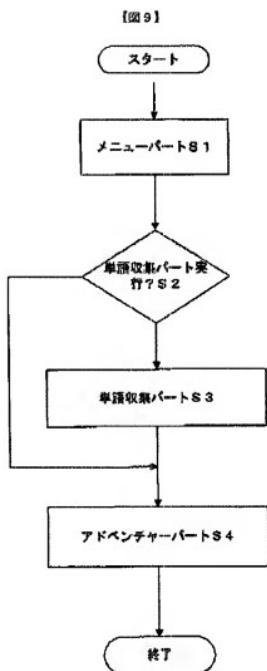


[图4]



(17)

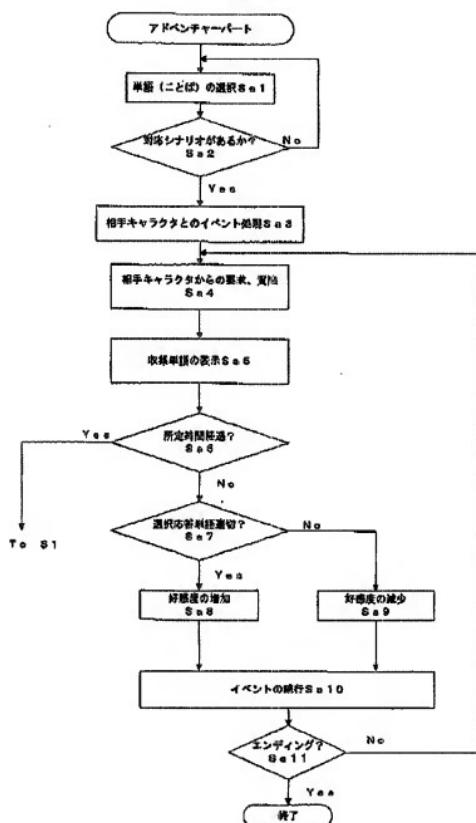
特開2001-314653



(18)

特開2001-314653

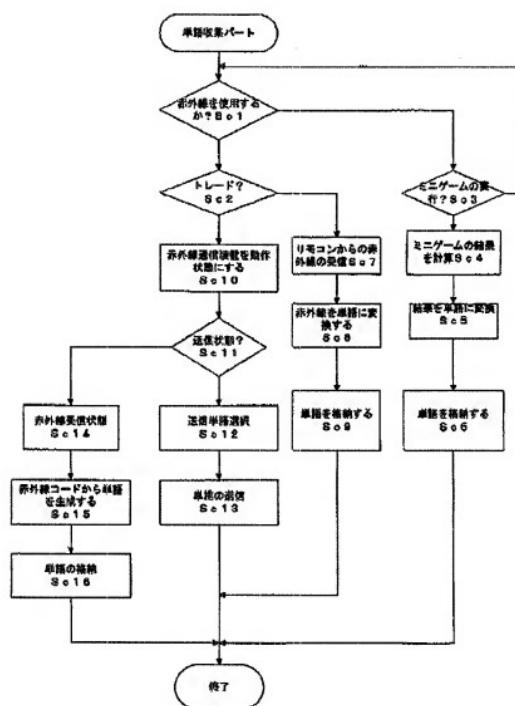
【図10】



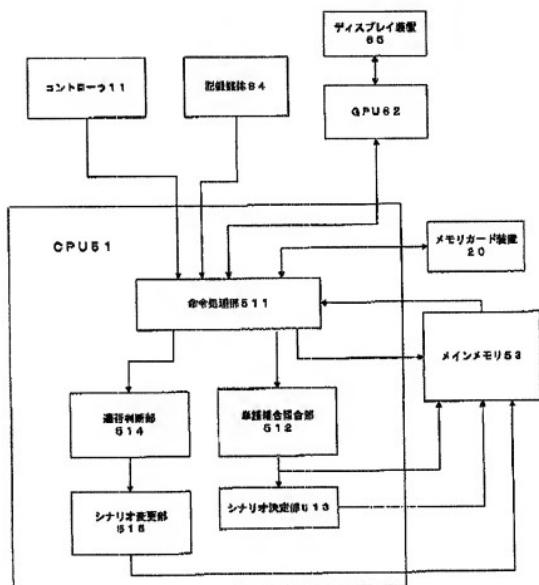
(16)

特開2001-314553

【図11】



[图 1-2]



フロントページの書き

(72) 昆明省 烟田 菊

東京都新宿区西新宿4丁目15番3号 株式

東京都新宿区西新宿4丁目5番地
郵便番号160-0023

トヨタペーパー新宿御園

トヨタバン新宿支店

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA08 AA11 AA17 BA00

BA06 BB00 BB01 BB05 BB07

BB08 BC00 BC10 CB01 CB05

CB06 CB08 CC02 CC08

CB00 CB08 CB02 CB09